SUMÁRIO

PARTE I: PARA COMEÇAR 3

Livro I: Do mundo e de seus habitantes 3
Livro II: Onde o método de instalação é descrito 4
Livro III: De Succor em tempos de adversidade 5
Livro IV: Aqui você cria um nobre 5
Livro V: Dos cenários que você pode jogar 5

PARTE II: O NÍVEL DE BATALHA 6

Livro I: Sobre a janela principal 6
Livro II: Aqui a tela do exército é revelada 7
Livro III: Do minimapa e dos seus usos 8
Livro IV: Ações valorosas e como elas são realizadas 9
Livro V: Como um nobre move e direciona as suas unidades 9
Livro VI: O nobre sábio organiza seus homens 10
Livro VII: Onde os homens são postos em batalha entre si 11
Livro VIII: Como um cavaleiro deve liderar os seus homens 12
Livro IX: Sobre o rompimento de muralhas e fortificações 13
Livro X: Sobre a tomada de um castelo 13
Livro XI: Sobre a defesa de um castelo 14
Livro XII: Os ricos e recompensas da batalha 14

PARTE III: O NÍVEL DE ESTRATÉGIA 16

Livro I: Sobre a interface 16
Livro II: Sobre vassalos e seus deveres 19
Livro III: Quanto ao uso de exércitos 23
Livro IV: Sobre a alimentação e manutenção de exércitos 26
Livro V: Aqui são descritos os mercenários 27
Livro VI: Como castelos são construídos e consertados 29
Livro VII: Sobre guarnições 29

PARTE IV: DIPLOMACIA . . . . . .
Livro I: Onde as pontuações são explicadas 31
Livro II: Quanto às atitudes dos nobres 32

PARTE V: MULTIJOGADOR 33
Livro I: Para jogar em rede 33
Livro II: Para jogar na Internet 34
Livro III: Onde os controles do jogo são descritos 35

GLOSSÁRIO INGLÊS–PORTUGUÊS 36

SUPORTE TÉCNICO 38

GARANTIA LIMITADA 38

NOTA IMPORTANTE

Este manual foi produzido e impresso muito antes que o jogo fosse totalmente concluído. Portanto, algumas coisas podem ter mudado. Consulte o arquivo README.txt para alterações de última hora e especialmente a versão eletrônica do manual encontrada no disco.

Parte I: Para Começar

Saudações, nobre Lorde. Aqui começa uma crônica de cavalaria com instruções completas e apropriadas sobre as artes da guerra e o treinamento condizente a um Príncipe para o bom governo de suas terras. Que o sábio Príncipe faça bom proveito disto, para que venha a ser proclamado um dos Lordes do reino!

Livro I: Do Mundo e de seus Habitantes

Como recém-chegado, você encontrará muitas coisas novas e assombrosas. Enquanto explora a região e constrói o seu reino, tenha em mente o seguinte:

O mundo é dividido em dois (ou três). A ação no *Lords of the Realm III* acontece basicamente em dois níveis: o **Nível de Batalha** e o **Nível de Estratégia**. No Nível de Batalha, você luta. No Nível de Estratégia, você move exércitos, planta alimentos, ganha dinheiro e administra o seu reino. Há também um **Nível de Política**. Nele, você interage com outros Lordes e examina as suas pontuações.

O tempo nunca pára. O tempo continua a passar em todos os níveis, qualquer que seja o nível que você estiver visitando no momento. Portanto, se você estiver lutando no Nível de Batalha, recursos continuarão a ser produzidos e exércitos continuarão marchando no Nível de Estratégia. Da mesma forma, enquanto você estiver movendo exércitos e supervisionando as suas terras no Nível de Estratégia, seus exércitos continuarão lutando no Nível de Batalha. A visita ao Nível de Política também não pára o tempo: as atividades no Nível de Estratégia e no Nível de Batalha continuam.

Sua atenção talvez fique dividida. Você não só tem de acompanhar os níveis da Batalha, Estratégia e Política, como também às vezes pode se ver lutando mais de uma batalha ao mesmo tempo. Felizmente, você não está sozinho.

Os vassalos vivem para servi-lo. Os vassalos cuidam dos detalhes para que você possa manter a sua atenção concentrada nas questões maiores. Os quatro tipos de vassalos são **Knights** (Cavaleiros), **Burghers** (Burgueses), **Serfs** (Servos) e **Clergy** (Clérigos).

Os cavaleiros atuam como generais no Nível de Batalha quando você não está presente para comandar o exército pessoalmente. No Nível de Estratégia, os servos plantam alimentos, os burgueses ganham dinheiro e os clérigos cuidam da saúde e do bem-estar do seu povo. Com vassalos leais à sua disposição, você pode ter a garantia de que nunca precisará se preocupar com os pequenos detalhes do dia-a-dia.

Livro II: Onde O Método de Instalação é Descrito

Para instalar o *Lords III*, coloque o disco do jogo em sua unidade de CD-ROM. Quando a tela de instalação aparecer, clique no botão Install *Lords III* (Instalar o Lords III) e siga as instruções mostradas na tela.

Nota: Se por alguma razão a tela de instalação não aparecer, dê um duplo-clique no ícone Meu Computador na área de trabalho, depois dê um duplo-clique no ícone do CD-ROM. Em seguida, encontre o arquivo Autoplay.exe e dê um duplo-clique nele. A tela de instalação deve aparecer e você pode prosseguir conforme descrito acima.

Depois de instalar o jogo, dê uma olhada no arquivo README (em inglês) para conhecer as informações mais recentes a respeito do jogo.

Livro III: De Succor em Tempos de Adversidade

Use o comando Ajuda ("?" na interface) para obter assistência enquanto estiver jogando. Clique nesse botão e depois selecione um item na tela para ver informações adicionais sobre ele. Outros detalhes sobre todos os aspectos do *Lords III* também podem ser encontrados no manual eletrônico (em inglês), localizado no disco do jogo. Além disso, há uma campanha tutorial que ensina o que você precisa saber sobre o jogo.

Livro IV: Aqui Você Cria um Nobre

Quando você iniciar o *Lords III*, será levado à tela Scenario (Cenário). Antes de jogar um cenário, é preciso selecionar um Nobre. Você pode usar o nobre padrão oferecido pelo jogo ou pode criar um nobre de sua própria escolha selecionando o botão Create Noble (Criar nobre). Na tela Noble Creation (Criação de nobre), dê um nome para o seu nobre e escolha a fotografia e o brasão ao seu gosto. Quando estiver pronto, grave o seu nobre e você será levado de volta à tela Cenário.

Livro V: Dos Cenários que Você Pode Jogar

No modo de um só jogador, o *Lords III* é organizado em **Campaigns *(Campanhas)*** e **Battles** (Batalhas). As campanhas – irlandesa, inglesa, francesa e alemã – são cenários ligados que recriam acontecimentos importantes da história de cada reino. Na primeira vez em que você joga uma campanha, é preciso jogar todos os cenários em ordem. Toda vez que você vence um cenário, o cenário seguinte na campanha é desbloqueado. Depois que você tiver desbloqueado um cenário, poderá jogá-lo sem seguir toda a progressão da campanha. Cenários que tiverem sido desbloqueados usando um determinado Nobre não ficam desbloqueados para outros nobres.

Cenários de Batalha não são bloqueados e são jogados inteiramente no Nível de Batalha do jogo. Administração de recursos, movimentos estratégicos e política não são usados em jogos de batalha. Esses cenários lhe dão a oportunidade de testar as suas habilidades de general no campo de combate.

Cenários **Conquest** (Conquista) incluem todos os aspectos do *Lords III* – Nível de Batalha, Nível de Estratégia e Nível de Política. Nestes jogos, você precisa construir um reino usando todas as suas habilidades. Os cenários de conquista são listados sob as várias campanhas.

A tela de Cenário oferece uma descrição de cada cenário. Os escudos indicam o número de casas de jogador no cenário. A seleção de um escudo o substitui por um brasão e define a sua posição inicial. O botão Victory (Vitória) exibe as condições de vitória para a posição. O botão Start Game (Iniciar jogo) inicia o cenário com as configurações que você tiver escolhido.

Parte II: O Nível de Batalha

Reinos são conquistados e perdidos no campo de batalha e a capacidade de conduzir as suas tropas com sucesso é uma necessidade para qualquer líder. Preste atenção nos conselhos a seguir e suas façanhas poderão se tornar lendárias.

As batalhas acontecem na tela Battle Level (Nível de Batalha), que é composta da **Janela principal**, da **Tela do exército**, do **Painel de informações**, dos **Botões de ação** e do **Minimapa**.

Livro I: Sobre a Janela Principal

Você vê o campo de batalha e as companhias que se encontram nele na Janela Principal. A localização visualizada pode ser alterada movendo o cursor para a borda da tela, o que faz o mapa rolar nessa direção. A roda do mouse pode ser usada para aproximar e afastar a vista. Segurar a tecla "Z" enquanto move o mouse permite que você gire e incline a sua vista.

As suas companhias são compostas de soldados individuais liderados por um Cavaleiro. Você pode selecionar companhias e dar ordens a elas usando o cursor ou por meio de atalhos de teclado. As companhias funcionam como grupos, portanto a seleção de um soldado individual seleciona automaticamente todos os soldados, inclusive o cavaleiro, dessa companhia. Você também pode selecionar múltiplas companhias agrupado-as nessa vista. Quando uma companhia está selecionada, a base de cada soldado pertencente a ela aparece realçada.

Livro II: Aqui a Tela do Exército é Revelada

A Tela do Exército permite que você tenha uma visão geral de todas as companhias do seu exército. Cada uma delas é representada por um ícone que identifica qual é o seu tipo de tropa. Sob cada ícone há uma barra mostrando a saúde atual da companhia, medida em homens perdidos. A cor de fundo dos ícones das companhias indica o seu estado de espírito atual. A cor mudará de verde para amarelo, para laranja e para vermelho conforme o espírito da companhia mudar de bom para abalado e para arrasado. Os símbolos acima do ícone da companhia mostram quando ela está em combate, sob fogo de projéteis, com ordem de manter posição ou em debandada.

Você pode selecionar companhias diretamente na Tela do Exército, individualmente ou em grupos, pressionando a tecla Shift enquanto faz a seleção. Quando uma companhia está selecionada, seu ícone aparece realçado.

A Tela do Nível de Batalha

Use os botões no lado esquerdo da tela para alternar entre as suas companhias e o seu equipamento de sítio. O equipamento de sítio só aparece em mapas com fortificações (castelos, feudos e cidades); caso contrário, seus cavaleiros mantêm as suas ferramentas de sítio em segurança, longe do campo de batalha. Equipamentos de sítio podem ser selecionados e controlados como as companhias.

Quando uma companhia ou arma de sítio é selecionada, a Janela de Informações mostra o nome e imagens do comandante da companhia e do tipo de soldados. Um clique com o botão direito do mouse na imagem do soldado substitui a imagem do comandante por informações sobre Offense (Ataque), Defense (Defesa), Morale (Estado de espírito) e Health (Saúde) da companhia. Um clique com o botão direito do mouse na imagem do comandante abre uma janela com estatísticas mais detalhadas sobre ele.

Livro III: Do Minimapa e dos seus Usos

O minimapa mostra todo o campo de batalha: a localização de companhias amigas e inimigas, castelos, rios e água. As unidades amigas selecionadas podem receber ordens Move (Mover) no minimapa. Clique no minimapa com o botão direito do mouse na localização para onde você deseja que as unidades se movam. Um clique com o botão esquerdo do mouse em qualquer ponto do minimapa muda sua vista na Janela Principal para a localização selecionada.

Ao lado do minimapa há os botões Game Options (Opções de jogo) e Go to Strategic Level/Victory Conditions (Ir para o Nível de Estratégia/Condições de vitória). O botão Game Options permite que você grave/carregue jogos, saia para o menu principal, saia do jogo e ajuste algumas das opções do jogo. No modo de um só jogador, o jogo fica em pausa enquanto Game Options estiver aberto. O botão Go to Strategic Level só está disponível em cenários de conquista. Em cenários de batalha, ele é substituído pelo botão Victory Conditions. Este mostra as condições de vitória que devem ser satisfeitas na batalha. O status de cada condição de vitória também é apresentado.

Livro IV: Ações Valorosas e como elas são Realizadas

Companhias e equipamentos de sítio podem cumprir diversas ordens. Você pode dar uma ordem usando os botões Order (Ordem) ou diretamente na interface. Ordens só podem ser dadas a uma companhia selecionada e algumas ordens só estão disponíveis para determinadas companhias. Quando tipos diferentes de companhias são selecionados, as ordens que são disponíveis para algumas, mas não para todas as companhias selecionadas, (como Fire – Atirar) não podem ser usadas.

Quando uma companhia é selecionada, o cursor muda para indicar a ordem que será executada.

Livro V: Como um Nobre Move e Direciona as suas Unidades

Há duas maneiras de mover uma companhia. Na Janela Principal, clicar com o botão direito do mouse num ponto desocupado do terreno dá uma ordem de movimento para a companhia selecionada. Alternativamente, você pode clicar com o botão direito do mouse numa localização no minimapa para ordenar que uma companhia se mova para aquele local no Mapa Principal. Um clique com o botão esquerdo no botão Stop (Parar) cancela uma ordem de movimento dada à companhia selecionada.

O lado para onde uma companhia e equipamentos de sítio estão voltados é importante. Companhias atacam melhor quando voltadas para a frente e são mais vulneráveis se atacadas pelas laterais ou pela retaguarda de sua formação. Armas de sítio precisam estar voltadas para o alvo para serem disparadas. Para decidir para que lado virar tropas e equipamento de sítio, mantenha pressionado o botão do mouse enquanto dá uma ordem de movimento. Em poucos instantes, a seta de direção e uma silhueta da formação da companhia aparecerão no ponto de destino. Mover o mouse faz a seta girar 360º. Quando o botão do mouse for solto, a companhia seguirá para a localização especificada e se orientará na direção escolhida.

Quando uma ordem Mover é dada, a companhia marcha pela rota mais direta. Pântanos, lama e vegetação retardarão consideravelmente o movimento da companhia. Rios não são atravessáveis, exceto em pontes e em trechos rasos. Se for atacada enquanto estiver em movimento, a companhia cancelará a ordem de movimento e lutará.

Para estabelecer pontos de rota, mantenha pressionada a tecla W quando der a ordem de movimento. Qualquer número de pontos de rota pode ser definido até que a tecla W seja liberada ou que uma ordem diferente seja dada. Quando uma companhia estiver selecionada, os pontos de rota atuais são mostrados no mapa. Se uma companhia iniciar um combate ou receber uma ordem de atacar ou fazer uma investida, todos os pontos de rota são perdidos.

Livro VI: O Nobre Sábio Organiza seus Homens

Uma companhia é composta de soldados que se movem e agem numa **Formação**. Uma formação afeta os movimentos e as capacidades de ataque e defesa de uma companhia. Cada companhia conhece duas a quatro formações. Clique com o botão direito do mouse num ícone de companhia para exibir uma lista das formações que essa companhia pode usar. Clique com o botão direito para fechar a lista ou com o botão esquerdo para selecionar uma formação.

Line (Linha) é uma formação básica para ataque e defesa. A companhia forma-se numa linha com um ou mais postos de profundidade.

Box (Caixa) é uma formação com igual número de fileiras e colunas. Formações em caixa movem-se mais rápido do que a linha.

Skirmish (Dispersa) é um grupo pouco coeso mas de rápida movimentação, com fraca capacidade de ataque e defesa.

Shield Wall (Muralha de escudos) é similar à formação em linha, mas os homens ficam tão perto um do outro que seus escudos formam uma forte defesa.

Phalanx (Falange) é uma formação ofensiva em que os homens formam um bloco fortemente unido.

Schiltrom cria uma defesa forte, porém imóvel. Os soldados voltam-se para fora, em todas as direções.

Stakes (Estacas) são usadas por arqueiros, que fixam estacas diante de sua linha, mas não podem se mover sem perdê-las.

Mantlets (Manteletes) são escudos fixados por besteiros. Os soldados não podem se mover enquanto os estiverem usando.

Todas as companhias podem receber as seguintes ordens:

Stop (Parar) cancela imediatamente as ordens da companhia selecionada. A companhia ainda se defende e ataca inimigos que entrem em seu raio de alcance.

Hold (Manter posição) cancela as ordens de uma companhia e a coloca na defesa da sua localização. A companhia pára e defende a sua localização atual, atacando inimigos apenas quando eles chegam muito perto.

Embora os soldados mantenham as suas formações por tanto tempo quanto puderem, as formações tendem a se desfazer conforme a batalha prossegue.

Livro VII: Onde os Homens são Postos em Batalha entre si

As companhias podem receber ordens de atacar na Janela Principal. Para isso, selecione a companhia e clique no alvo com o botão direito do mouse. O cursor mudará para um ícone de ataque quando estiver sobre um alvo válido.

Alguns soldados têm mais de um modo de ataque. Por exemplo, arqueiros e besteiros podem empregar ataque de projéteis ou táticas de corpo-a-corpo. O ataque de projéteis é usado por padrão. O cursor muda de uma flecha para uma espada num ataque corpo-a-corpo. Pode haver momentos em que você não queira usar o modo de ataque padrão. Nesses casos, use o botão Missile/Melee (Projéteis/Corpo-a-corpo) para mudar as armas da companhia. Quando o ícone de arco aparece, a companhia ataca com flechas; quando a espada é mostrada, você faz um ataque corpo-a-corpo.

Tanto as companhias de infantaria como as de cavalaria podem fazer investidas em curtas distâncias. Investidas (Charges) são ataques potentes que aumentam os danos que uma companhia produz no impacto inicial contra o inimigo. A investida tem um alcance limitado que varia com o tipo de companhia. Companhias em investida também sofrem um decréscimo em sua defesa enquanto estiverem investindo.

Investidas podem ser realizadas sempre que o ícone de investida de uma companhia estiver ativo. Quando um alvo estiver em alcance de investida, o cursor de ataque se ilumina. Para fazer uma investida, clique num inimigo ou localização, depois clique no botão Charge. A companhia acelerará enquanto investe e, no caso da cavalaria, baixará suas lanças para um ataque devastador. Depois que a investida é selecionada, o botão Charge fica escurecido por algum tempo. Você precisa esperar que o botão volte a ficar ativo para poder executar outra investida.

As formações Schiltrom e Falange são especialmente boas para enfrentar investidas. As companhias que fizerem investidas contra inimigos nessas formações sofrerão mais danos. A Muralha de Escudos aumenta a defesa de uma companhia contra investidas, mas não ajuda a companhia a danificar o inimigo atacante.

Livro VIII: Como um Cavaleiro Deve Liderar os seus Homens

Um cavaleiro pode tanto participar do combate como comandar os seus homens. Quando recebe a ordem de comandar, o cavaleiro move-se para a retaguarda da companhia. Lá ele corre menos risco de tombar em combate e incentiva o estado de espírito de seus homens. Quando toma parte no combate, o cavaleiro move-se para a frente da companhia, onde é um poderoso guerreiro nas batalhas. Porém, a perda de seu cavaleiro pode ter conseqüências desastrosas para o estado de espírito da companhia. Pressione E para enviar o cavaleiro para a frente ou para a retaguarda.

Livro IX: Sobre O Rompimento de Muralhas e Fortificações

Fortificações podem ser danificadas se você tiver engenheiros de sítio ou vassalos que possuam equipamento de sítio. Se você tiver equipamento de sítio, o botão Siege/Company (Sítio/Companhia) fica ativo na Tela do Exército. Use esse botão para alternar a tela entre companhias e equipamento de sítio. O equipamento de sítio também pode ser selecionado e controlado diretamente no mapa.

Há muitos tipos de equipamento de sítio. Catapultas, trabucos e manganelas podem atacar muralhas ou companhias. Eles não são muito precisos, nem são muito bons para acertar alvos em movimento. Aríetes só podem ser usados para atacar portões. Torres de sítio permitem que a infantaria ataque muralhas. Para usar uma torre de sítio, as companhias precisam receber a ordem de se dirigir a ela. Quando estiverem na torre, os soldados podem receber a ordem de Unload (Descarregar). Se a torre estiver encostada numa muralha, eles tentarão capturar a muralha. Caso contrário, simplesmente sairão da torre. Torres de sítio só podem ser usadas para atacar muralhas.

Todas as unidades de infantaria de confronto corpo-a-corpo podem usar escadas de sítio. Quando uma muralha é escolhida como alvo, o cursor muda para um ícone de escada. Clique com o botão direito do mouse para ordenar que a companhia posicione escadas de sítio e ataque a muralha naquela localização. Arqueiros precisam mudar para o modo Melee (usando o botão Missile/Melee) para que possam usar escadas de sítio. Escadas de sítio não podem ser colocadas em torres, fortalezas ou portões fortificados.

Livro X: Sobre a Tomada de um Castelo

Depois de abrir brechas nas muralhas, as suas tropas podem invadir o castelo para lutar com os seus defensores. Você pode ordenar que seus soldados se encaminhem a qualquer parte do castelo clicando na localização desejada. A companhia move-se para a entrada mais próxima (geralmente uma torre) e, depois, para a localização escolhida.

Conforme a batalha avança, você pode medir o seu sucesso pelo número de suas tropas nas muralhas e torres do castelo. As batalhas em castelos têm um limite de tempo (aproximadamente seis minutos). Se nenhum dos lados tiver causado danos durante esse tempo, a batalha termina e o atacante se retira automaticamente.

Castelos são tomados quando todas as companhias defensoras são destruídas ou se rendem. Se apenas armas de sítio de defesa permanecerem, o castelo é conquistado.

Livro XI: Sobre a Defesa de um Castelo

As espessas muralhas e torres de um castelo são a sua principal defesa contra o inimigo, embora você tenha também algumas ferramentas ofensivas ao seu dispor.

Balistas, catapultas e manganelas instaladas no alto de torres podem lançar projéteis contra companhias atacantes. E, claro, você também tem óleo fervente. Seus homens despejarão óleo automaticamente quando o inimigo estiver na base da muralha sob o caldeirão. Depois disso, eles precisam esperar que os caldeirões sejam enchidos novamente para poder usá-los num novo ataque.

Livro XII: Os Riscos e Recompensas da Batalha

A batalha dura até que um dos lados abandone o campo. Conforme as companhias sofrem perdas, seu estado de espírito cai. O estado de espírito de uma companhia é indicado pela cor de seu ícone na Tela do Exército: a cor muda de verde para amarelo, depois para laranja e vermelho conforme o estado de espírito vai se deteriorando. Verde significa estado de espírito bom, amarelo indica que a companhia está abalada e laranja escuro para vermelho significa que a companhia está prestes a debandar. Quando uma companhia debanda, os soldados rompem a formação imediatamente e correm até estar a uma distância segura do inimigo, onde esperam e se recompõem. Durante esse tempo, você não pode controlar ou dar ordens à companhia e eles podem correr outra vez se inimigos chegarem muito perto. Se chegarem a uma borda do mapa, eles abandonarão a batalha de vez. Às vezes, se não puderem escapar (quando estiverem cercados, por exemplo), eles se renderão imediatamente e serão removidos do jogo.

Às vezes é mais recomendável **bater em retirada** do que lutar até o último homem. O botão Withdraw (Bater em retirada) ordena automaticamente que todo o seu exército se retire ou, se você for o defensor de um castelo, que todos se rendam. Você precisa confirmar essa ordem antes que ela seja executada.

Num cenário de Conquista, quando um lado ordena uma retirada, a batalha termina e os jogadores voltam ao Nível de Estratégia. Você receberá um aviso do resultado da batalha, que inclui pontos de Chivalry (Fidalguia) ganhos ou perdidos, saques ganhos e cavaleiros capturados. Você tem de decidir imediatamente se vai pedir resgate ou executar os prisioneiros. Se cavaleiros seus tiverem sido aprisionados, você pode ter a chance de pagar resgate por eles. Se você estiver lutando em atitude No Quarter (Sem clemência – veja a Parte IV), os cavaleiros capturados são executados automaticamente. Se você tiver escolhido Fight Honorably (Lutar com nobreza), os cativos são automaticamente oferecidos em troca de um resgate. Cavaleiros resgatados voltam no mesmo instante para a sua casa. Enquanto isso, o exército em retirada precisa afastar-se até uma distância segura (se puder) antes que o jogador possa dar novas ordens.

Parte III: O Nível de Estratégia

Exércitos marcham e dinheiro é obtido no Nível de Estratégia. Aqui, você desenvolverá as suas terras e tomará decisões militares estratégicas.

Livro I: Sobre a Interface

Os elementos do Strategic Level (Nível de Estratégia) são a **Janela principal**, o **Painel de informações**, a **Barra de seleção**, os **Botões de ação**, o **Minimapa** e a **Barra de mensagens**.

A **Janela principal** mostra uma parte do mundo. Nela são exibidos **lotes, grandes propriedades, fronteiras** e **exércitos**. É aqui que você move exércitos, atribui vassalos a terras e governa o seu reino. Você só pode ver as suas próprias terras, as terras junto às suas fronteiras e o território ocupado pelos seus exércitos. A maior parte do território inimigo é encoberta por neblina de guerra.

Lotes são a menor unidade de terra e são demarcados por bordas brancas. Os lotes são agrupados em regiões e cada região tem uma grande propriedade, que é o coração da região. Tanto lotes como grandes propriedades são marcados por bandeiras em seu prédio principal. Os lotes têm bandeiras pequenas com a sua cor, grandes propriedades têm bandeiras grandes com o seu brasão. As fronteiras da região são marcadas por flechas coloridas, enquanto as fronteiras de reinos são indicadas por bandeiras coloridas. Quando você controla a grande propriedade, ganha automaticamente a posse de todos os lotes nessa região, embora ainda possa ter de enfrentar a resistência de alguns exércitos inimigos. Você ganha o controle de uma grande propriedade quando coloca nela um de seus vassalos. Em alguns cenários, as regiões podem ser agrupadas em unidades maiores. Todas estas são chamadas de reinos. Para controlar um reino, você pode conquistar todas as regiões iniciais desse reino ou eliminar a casa de nobres que mantém o título das terras. Quando controla um reino, você ganha o título e acesso aos poderosos vassalos do reino.

Quando você seleciona qualquer exército ou lote, o **Painel de informações** oferece informações sobre a sua seleção. As informações variam dependendo do que estiver selecionado: vassalo, mercenário, exército ou lote.

Um clique com o botão direito do mouse na figura no painel abre uma janela que lhe dá informações detalhadas sobre a sua seleção e informações sobre a sua terra. Dê um duplo-clique na figura para pular até a localização do item selecionado. Isso é útil para se mover até um exército distante ou ir até um mercenário que você acabou de contratar.

A **Barra de seleção** exibe grupos de unidades disponíveis: vassalos, exércitos e companhias não-atribuídos ou mercenários. Setas permitem que você se movimente pela tela. Os botões à esquerda oferecem várias possibilidades de classificação. Para vassalos, você pode classificar por cavaleiros; por burgueses, clérigos e servos; ou por vassalos menores. A barra sob cada bandeira indica o tamanho do exército em número de companhias.

A TELA DO NÍVEL DE ESTRATÉGIA

Os **Botões de ação** são exibidos acima da Barra de seleção. Os quatro primeiros botões – View Vassals (Ver vassalos), View Armies (Ver exércitos), View Mercenaries (Ver mercenários) e Empty Parcels (Lotes vagos) – são sempre exibidos. Os botões View trazem as informações apropriadas para a Barra de Seleção. O botão Empty Parcel só está ativo se você tiver um lote sem nenhum vassalo designado. Um clique nesse botão o levará automaticamente a esse lote. Se você tiver mais de um lote vago, pressione repetidamente para percorrer todas as suas terras vazias. O botão Empty Parcel também é ativado pressionando F4 no teclado.

O **Minimapa** mostra o mundo e a localização de exércitos amigos e inimigos conhecidos. Você pode clicar com o botão esquerdo do mouse para se mover para qualquer localização no mapa e pode dar ordens a unidades selecionadas diretamente no minimapa. Ao lado do minimapa há botões que levam você à tela Diplomacy (Diplomacia – veja a Parte IV) e aos Game Controls (Controles do jogo).

A **Barra de mensagens** aparece no alto da tela. Na barra há o Message Log (Registro de mensagens), o nome da região em que o item atualmente selecionado se encontra, o seu Mostrador de Alimentos e o seu Tesouro. Quando chegam mensagens, elas permanecem na tela por alguns instantes e depois desaparecem. Pressione a barra de espaço para ser levado automaticamente ao local do evento. Assim que uma mensagem chega, ela é colocada num registro. O botão Logbook (Livro de registro) exibe todas as suas mensagens e permite que você as percorra. As mensagens são classificadas por um código de cores de acordo com o tipo de evento: vermelho – batalha; amarelo – estratégia; azul – política.

Livro II: Sobre Vassalos e seus Deveres

Os vassalos dão aos lotes de terra a sua função. Quando você designa um vassalo para um lote, esse lote é posto em uso de acordo com o tipo específico de vassalo. Os quatro tipos de vassalos são Knight (Cavaleiro), Clergy (Clérigo), Burgher (Burguês) e Serf (Servo).

Para ver os vassalos que você tem disponíveis, selecione **View Vassals** nos Botões de ação. Isso mostra imagens de seus vassalos livres na Barra de seleção, além dos Botões de ação associados aos vassalos. Os botões de classificação à esquerda permitem que você exiba seus cavaleiros, seus burgueses, clérigos e servos, e seus vassalos menores. Cliques repetidos no mesmo botão de classificação percorrem os tipos de vassalos (Cavaleiro, Clérigo, Burguês, Servo) do grupo.

Os vassalos têm quatro níveis de poder diferentes: lesser (menor), common (comum), regional e kingdom (do reino). Os vassalos menores são os menos poderosos, mas estão sempre disponíveis. Os vassalos comuns têm alguns pontos fortes e estão prontamente disponíveis para servir em qualquer parte. Vassalos regionais estão associados a regiões específicas e servem ao nobre que controla a região. Vassalos do reino são Lordes poderosos disponíveis apenas para um rei. Além disso, há vassalos especiais que só entram no serviço de nobres que satisfaçam requisitos específicos. Esses requisitos podem incluir a posse de terras específicas ou pontuações políticas (veja a Parte IV) acima de determinados níveis. Os vassalos comuns e acima também podem ter capacidades especiais exclusivas que os tornam mais poderosos e efetivos do que outros de seu tipo. Não deixe de examinar os seus vassalos quando eles entram no seu grupo.

Para designar um vassalo para um lote vago, basta só arrastar e soltar o vassalo da Barra de Seleção para o lote na janela principal. Você também pode selecionar o vassalo desejado, clicar no botão **Assign** (Designar) e, então, clicar com o botão esquerdo do mouse no lote desejado. Para remover um vassalo de um lote, selecione o lote e clique no botão **Remove** (Remover). Você terá de confirmar essa ação. Quando um vassalo é designado, ele constrói um prédio que indica a função do lote. Conforme o tempo passa, a terra torna-se mais produtiva, e mais campos são plantados e estruturas são construídas. A produtividade avança em estágios de 1 a 5, mas apenas os lotes maiores podem chegar ao estágio 5.

Cavaleiros formam suas tropas e fortificam as suas terras. O Painel de Informações exibe nome, nível de poder, retrato e o tipo básico de companhia criado. Além disso, o painel pode ter ícones se o cavaleiro pertencer a uma ordem militar (Templário, Teutônico ou Hospitalário) ou tiver uma capacidade especial. Depois que o cavaleiro é designado, o painel indica também se ele está guarnecendo um feudo, castelo ou cidade, se está no campo; ou se está numa batalha. Os tipos de tropas variam de um cavaleiro para outro e o Lorde astuto escolhe os seus cavaleiros sabiamente de forma a construir uma força equilibrada. Quando designados para um lote, cavaleiros criam feudos. Eles constroem castelos em grandes propriedades. Quanto mais tempo um cavaleiro estiver no jogo, maiores se tornarão as suas companhias. Conforme feudos e castelos se desenvolvem, eles geram quantidades crescentes de pontos de recrutamento, que são usados para substituir perdas da companhia. Quanto melhor o nível do lote, mais rapidamente novos soldados são acrescentados à companhia e mais depressa o estado de espírito é recuperado. As defesas do feudo se fortalecem à medida que os lotes progridem; as muralhas ficam melhores e o feudo adquire uma pequena guarnição. Castelos precisam ser ampliados conforme explicado a seguir. Além disso, castelos também geram pontos de construção que são necessários para ampliações ou para fazer reparos depois de um combate.

Clérigos cuidam da saúde e do bem-estar de seu povo e melhoram o seu prestígio aos olhos da Igreja. O Painel de Informações mostra o nome e o nível de poder e, se houver, a ordem monástica (Beneditino, Franciscano, Dominicano ou Cisterciense) a que o clérigo pertence e se ele tem alguma capacidade especial. Depois que o clérigo é designado para um lote, o painel mostra também o seu bônus de produtividade e se um ajudante

fixo foi atribuído a esse lote. Clérigos constroem igrejas em lotes e catedrais em grandes propriedades. Igrejas melhoram a produtividade de todos os lotes da mesma região e conferem pontos de cristianismo. Cada catedral proporciona um bônus de cristianismo individual.

Burgueses ganham coroas necessárias para ampliar castelos, contratar mercenários e pagar resgates de cavaleiros. O Painel de Informações mostra o nome e o nível de poder, juntamente com a guilda a que ele porventura pertença e se o burguês tem ou não alguma capacidade especial. Depois que ele é designado, o painel mostra também as coroas ganhas no lote, se há alguma guarnição presente (e quantas companhias), se a cidade ou vila é portuária e se um ajudante fixo foi atribuído ao lote. Burgueses constroem vilas em lotes e cidades em grandes propriedades. Quando colocado num lote costeiro com um **desembarcadouro** (indicado pelo pequeno cais no mapa), a vila ou cidade tem um porto. Vilas e cidades geram mais ouro conforme vão se desenvolvendo e cidades ganham um bônus pelo número de fazendas em sua região e o número de vilas e cidades em sua região e nas regiões vizinhas. Vilas e cidades também atraem mercenários e determinam o número de mercenários que você pode ter contratados a qualquer momento. Quanto mais vilas e cidades forem estabelecidas, mais mercenários você poderá contratar. Por fim, cidades têm muralhas defensivas e companhias de guarnição, embora não tão fortes quanto as dos castelos.

Servos alimentam os seus exércitos e proporcionam mão-de-obra para a construção de castelos. O Painel de Informações mostra o nome, o nível de poder e se o servo tem alguma capacidade especial. Depois que ele for atribuído a um lote, o painel mostrará também pontos de alimentos produzidos e se há um ajudante fixo no lote. Servos criam fazendas em lotes e solares em grandes propriedades. Conforme eles se desenvolvem, produzem mais pontos de alimentos e pontos de construção. Cada ponto de alimento pode abastecer uma companhia. Pontos de construção são usados para determinar o tempo necessário para construir um castelo na região. Solares estocam alimentos para momentos em que você tiver mais companhias do que fazendas para alimentá-las (veja o Livro III). Eles também aumentam os pontos de construção disponíveis em regiões adjacentes.

Capacidades especiais. Além de suas propriedades normais, vassalos podem ter capacidades especiais que melhoram (ou pioram) tanto companhias como lotes. Companhias de tropas adicionais, pontuações de ataque mais altas, melhor seleção de mercenários e bônus de cristianismo são possíveis por meio de capacidades especiais.

Se um vassalo, exército ou lote tiver uma ou mais capacidades especiais, isso é indicado por uma estrela no Painel de informações. As capacidades especiais específicas são identificadas nas Informações Detalhadas do vassalo, que você acessa dando um clique com o botão direito do mouse na imagem do vassalo no Painel de informações. Uma lista detalhada de todas as capacidades especiais e de seus efeitos pode ser encontrada na versão eletrônica do manual (em inglês) no disco do jogo.

Livro III: Quanto ao Uso de Exércitos

Quando um Cavaleiro é designado para um lote ou uma grande propriedade, um exército aparece no mapa, no feudo ou no castelo dele. O Cavaleiro comanda esse exército. A seleção de um exército muda os Botões de Ação para os botões usados por exércitos: March to (Marchar para), Force March (Marcha forçada), Pillage (Pilhagem), Orders (Ordens) e Reorganize (Reorganizar). O botão View Armies (Ver exércitos) exibe todos os seus exércitos na Barra de seleção. As bandeiras na Barra de seleção têm ícones que indicam se o exército está em batalha, no campo ou ocupando um castelo, feudo ou cidade. A barra sob a bandeira indica o tamanho do exército em número de companhias. Na janela do mapa, os ornamentos no alto da bandeira do exército indicam o tamanho geral: um a três cavaleiros, quatro a sete cavaleiros e oito ou mais.

Quando dois exércitos se encontram no mesmo local, eles se fundem para formar um só exército. Um exército pode ter de uma a dez companhias. Se a combinação de dois exércitos for resultar num exército com mais de dez companhias, os exércitos não poderão se unir. Você pode, porém, mover companhias individuais de um exército para outro. Quando o exército é selecionado, todas as companhias são mostradas na Barra de seleção. Para dividir um exército grande em exércitos menores, selecione as companhias desejadas na tela (usando Shift+clique com o botão esquerdo do mouse) e mova-as para uma nova localização ou clique no botão **Reorganize** (Reogarnizar).

Você pode dar ordens de movimento para exércitos clicando com o botão direito do mouse numa localização no mapa ou usando o botão March To e selecionando a localização desejada. Para ordenar uma marcha forçada (que faz o exército se mover mais depressa), escolha um destino e use o botão Force March. A marcha forçada causa perda de estado de espírito para o exército. Quanto mais tempo os soldados tiverem de marchar, mais desmotivados eles ficarão. Quando seu estado de espírito cair abaixo de um certo nível, eles param automaticamente a marcha forçada.

Se localizados em um porto amigo, os exércitos podem se deslocar por mar. Enquanto o exército estiver no cais, clique na água com o botão direito do mouse para fazer o exército entrar numa embarcação e partir. Eles podem receber ordens de desembarcar em qualquer porto ou ancoradouro. Porém, enquanto estiver no mar, o exército é considerado desabastecido e sofrerá com isso.

O botão Orders permite que um exército assuma uma postura Engage Enemy (Atacar inimigo) ou Ignore Enemy (Ignorar inimigo). Exércitos que atacam o inimigo movem-se para enfrentar qualquer exército inimigo que esteja no mesmo lote, independentemente de estar em seu próprio território ou entrando em terras inimigas. Um exército com ordens de ignorar o inimigo mantém a sua posição se estiver parado e ignora os exércitos inimigos enquanto estiver em marcha. Esses exércitos, porém, lutarão se forem atacados.

A ordem Pillage é usada para queimar plantações e destruir prédios, arruinando a produtividade de um lote. Se o exército receber a ordem de atacar um prédio principal não-defendido de um lote (a fazenda, a igreja, etc.), ele arrasará totalmente o prédio. O vassalo atribuído a esse lote retorna automaticamente ao grupo de vassalos do seu jogador. Um novo (ou o mesmo) vassalo não pode ser designado para esse lote até que transcorra um período de tempo determinado. Você pode ordenar que exércitos ataquem o inimigo movendo-os diretamente para o alvo ou, se o exército tiver sido configurado com a ordem de atacar inimigos, simplesmente ordenando que ele entre num lote que contenha um

exército inimigo. Nesse caso, o exército se moverá automaticamente para atacar o inimigo (e o inimigo pode também começar a se mover se também ele estiver configurado para uma postura agressiva).

Quando os dois exércitos se encontrarem, a batalha começará. Você pode entrar e assumir o comando de uma batalha (veja a Parte II) dando um duplo-clique nos exércitos. Estando dentro de uma batalha, você pode sair a qualquer momento usando o botão "Go to Strategic Level" (Ir para o Nível de Estratégia). Quando você não estiver comandando os seus homens, seus cavaleiros e soldados lutarão no grau máximo de sua capacidade. Se você sair de uma batalha, seus soldados tentarão executar todos os comandos que você lhes tiver dado, antes de tomar as suas próprias decisões. É possível que várias batalhas ocorram ao mesmo tempo e você precise escolher quais batalhas vai supervisionar. Por fim, quando um exército se vê numa situação de esmagadora inferioridade, ele pode se render antes mesmo de iniciar a batalha.

Se uma batalha não estiver indo bem, você pode ordenar que o seu exército bata em retirada, instruindo-o a se mover para outro local. Lembre-se de que a retirada tem graves conseqüências para o seu exército. Quando um exército bate em retirada, ele sofre perdas adicionais e tenta se abrigar num lote seguro – um lote amigo ou um lote

sem exércitos inimigos. Se não conseguir encontrar um lote para se abrigar, o exército debandará. Quando um exército estiver batendo em retirada, você não pode dar a ele nenhuma ordem. Da mesma forma, um exército vitorioso precisa saquear o campo de batalha e reagrupar-se depois do combate antes de poder receber novas ordens.

Livro IV: Sobre a Alimentação e Manutenção de Exércitos

Para manter as suas condições de combate, os exércitos precisam ser alimentados. Exércitos são abastecidos com alimentos de fazendas e solares. Fazendas produzem de um a três pontos de alimento, dependendo do nível do lote; solares produzem de três a nove. Cada companhia precisa de um ponto de alimentos. O Contador de Alimentos na Barra de Menu mostra quantas companhias você está alimentando e a sua produção de comida atual.

A seleção do mostrador faz com que ele exiba a quantidade total de alimentos armazenada em seus solares e a sua taxa de consumo.
Se a sua produção de alimentos for igual ou maior do que a necessidade de suas companhias, os seus celeiros se encherão gradualmente. Se as suas companhias comerem mais alimentos do que você produz, elas consumirão o alimento armazenado nos solares e os seus celeiros se esvaziarão. Quando seus solares estiverem vazios, as companhias extras ficarão desabastecidas.

A distância entre um exército e terras amigas e a presença de exércitos, feudos e castelos inimigos determinam quanta comida o exército de fato recebe. Exércitos que não recebem rações completas são obrigados a sair atrás de comida. Exércitos que não recebem nenhuma comida ficam desabastecidos. A necessidade de procurar comida atrasa a movimentação de exércitos e prejudica o seu estado de espírito. Quando desabastecido, o exército tem o seu movimento seriamente retardado e o prejuízo para o estado de espírito é intenso.

Quando o estado de espírito de uma companhia cai demais, os soldados desertam. Se o estado de espírito permanecer baixo, soldados continuarão a deixar a companhia, até que ela seja forçada a debandar. Quando uma companhia se desfaz, o cavaleiro retorna automaticamente para o seu feudo e forma lá uma nova companhia. Note que outros eventos (vitórias e derrotas, por exemplo) elevarão ou prejudicarão o estado de espírito de uma companhia. Quando as condições forem normais, as companhias substituirão as perdas e melhorarão o seu estado de espírito com o tempo. Isso ocorre mais depressa quanto mais perto de casa elas estiverem. A recuperação mais rápida acontece quando uma companhia estiver em seu lote de origem; a mais lenta, quando ela estiver em território inimigo.

Para mais informações sobre estado de espírito, veja a Parte II.

Livro V: Aqui são Descritos os Mercenários

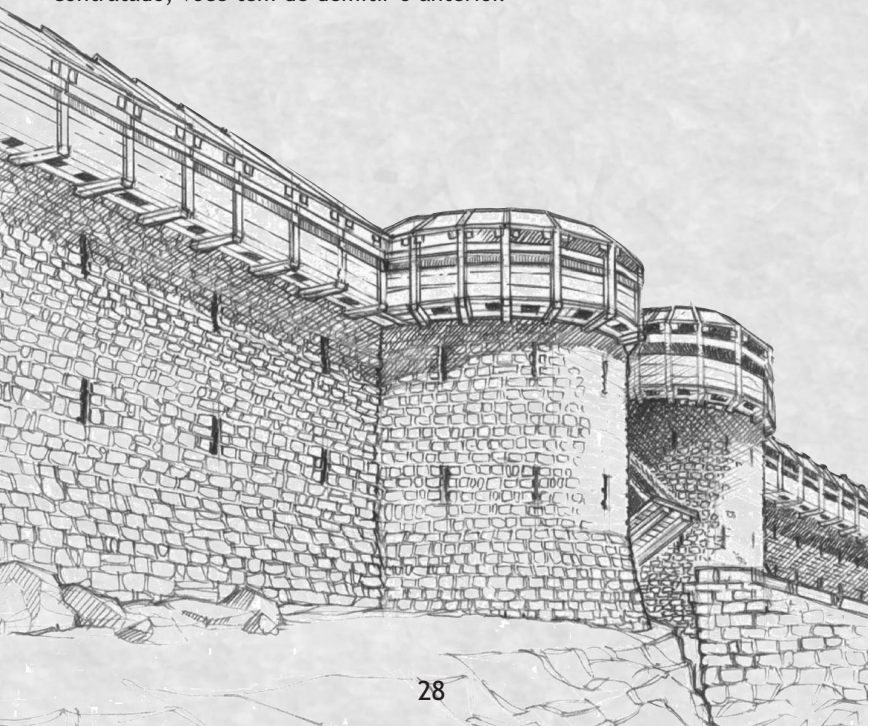
Você pode contratar **mercenary companies** (companhias de mercenários), **siege engineers** (engenheiros de sítio), **agents** (agentes) e **retainers** (ajudantes fixos). Mercenários aparecem em vilas e cidades. O botão View Mercenaries (Ver mercenários) mostra quais mercenários estão disponíveis. Mais informações, incluindo o custo, aparecem no Painel de Informações quando um mercenário é selecionado. Para contratar um mercenário, selecione-o e clique no botão **Hire** (Contratar).

Companhias aparecem como exércitos na vila onde tiverem sido contratadas. Às vezes são contratadas grandes companhias, que são compostas de várias companhias. As companhias de mercenários funcionam como as suas próprias companhias, mas as perdas não são substituídas e eles não precisam de alimentos. Eles debandarão se suas perdas forem muito sérias.

Engenheiros de sítio são especialistas que proporcionam equipamento de sítio para os seus exércitos. Quando contratados, eles aparecem como companhias. Engenheiros de sítio não têm defesas; se atacados enquanto estiverem sozinhos, eles são mortos automaticamente sem entrar no Nível de Batalha. Quando eles são fundidos com outro exército, seu equipamento passa a ser do exército e aparece quando fortificações são atacadas.

Agentes são mercenários especiais que realizam tarefas específicas uma só vez. Algumas tarefas são realizadas imediatamente (proporcionar um bônus às pontuações, por exemplo). Outros agentes precisam ser posicionados num lote, exército ou junto a um vassalo para executar suas tarefas. Agentes podem sabotar lotes inimigos, realizar feiras e assassinar vassalos rivais.

Ajudantes fixos são mercenários designados permanentemente a lotes. Eles têm habilidades que afetam o lote, toda a região ou, às vezes, o vassalo daquele lote. Quando é contratado, o cursor muda para mostrar o ajudante fixo. Um lote só pode ter um ajudante fixo por vez; se outro for contratado, você tem de demitir o anterior.



Livro VI: Como Castelos são Construídos e Consertados

Quando você coloca um cavaleiro numa grande propriedade, ele constrói automaticamente um castelo simples. Para melhorar as defesas da propriedade, selecione o lote e clique no botão **Upgrade** (Ampliar). Você verá uma lista dos projetos de castelo atualmente disponíveis e seus custos. Depois que você escolher um projeto, o custo é deduzido do seu tesouro e a construção começa. A construção leva tempo e este variará de acordo com o número de pontos de construção produzidos por lotes da região. Até que a obra esteja completa, o castelo antigo aparecerá durante as batalhas. Quando um castelo é danificado durante um combate, ele pode ser consertado depois que a batalha tiver terminado. Para castelos danificados, aparece uma opção Repair (Consertar). Clique em Repair para restaurar o castelo.

Livro VII: Sobre Guarnições

Um castelo pode conter um só exército, mais todas as tropas de guarnições estacionadas nele. Se um exército que estiver entrando nele exceder o limite, nenhuma companhia desse exército entrará (embora companhias individuais possam receber ordem de entrar separadamente). Para mover exércitos para castelos, selecione o exército e clique no castelo com o botão direito do mouse.

Parte IV: Diplomacia

O nobre bem-sucedido está sempre atento aos poderosos à sua volta. Isso inclui não só vizinhos, reis e imperadores, mas também a influência onipresente da Igreja e a vontade do Papa.

Além das regras apresentadas aqui, detalhes mais aprofundados sobre ações políticas podem ser encontrados no manual eletrônico no disco e no arquivo README (ambos em inglês) fornecidos com o jogo. Você deve consultá-los para ter um entendimento completo das ações diplomáticas.

A tela Political (Política) é usada para acompanhar pontuações pessoais, monitorar o estado de suas terras, definir atitudes em relação aos outros jogadores e conduzir outras ações diplomáticas.

O botão Diplomacy (Diplomacia) leva você à tela Political. Lembre-se de que o jogo não fica em pausa enquanto você estiver nessa tela. A tela Political é composta do Mapa, da Tela de informações e dos Botões de seleção.

O **Mapa** mostra lotes, com as bordas de regiões e reinos indicadas. Cada lote é representado por um código de cores para mostrar quem é o seu proprietário. Localizações em grandes propriedades são marcadas por ícones. Os botões acima do mapa permitem que você exiba informações adicionais.

A **Tela de informações** mostra as suas pontuações: **Chivalry** (Fidalguia), **Christianity** (Cristianismo) e **Honor** (Honra). As demais informações dependem do que estiver selecionado. **Politics** (Política) mostra as ações possíveis em relação a outras casas de nobres. **Noble Houses** (Casas de nobres) mostra as informações atuais sobre outros nobres e permite que você defina a sua atitude para com eles.

Livro I: Onde As Pontuações São Explicadas

Há três padrões pelos quais as suas ações e inações são medidas: Chivalry (Fidalguia), Christianity (Cristianismo) e Honor (Honra). Essas pontuações sobem e descem com base em ações tomadas pela Casa. Os números variam de 1 (pior) a 7 (melhor). As pontuações têm um amplo efeito sobre o seu reino e sobre as suas interações com os outros.

Fidalguia afeta as suas relações com os seus cavaleiros. A Fidalguia é aumentada quando você vence batalhas, torna-se um rei, paga resgates e conquista regiões. A Fidalguia diminui quando mercenários são contratados, batalhas são perdidas, cavaleiros desertam devido a baixo estado de espírito, resgates não são pagos e quando você luta com a atitude No quarter (Sem clemência). Quando servem um Lorde com alta Fidalguia, os soldados têm um estado de espírito mais elevado, além de recuperar estado de espírito e substituir perdas mais rápido. A baixa Fidalguia resulta numa piora para os soldados em todas essas categorias. Cavaleiros galantes só se oferecerão para servir Lordes com alto nível de Fidalguia, enquanto canalhas execráveis só podem trabalhar para Lordes de coração cruel.

Cristianismo é a medida da sua piedade e da sua posição perante a Igreja. O Cristianismo aumenta ao longo do tempo com base no número de catedrais e igrejas que você tiver. O Cristianismo também aumenta quando você vence batalhas em lotes com uma igreja ou catedral e quando você conquista regiões inimigas durante uma cruzada. Ele diminui quando você arrasa lotes de servos e clérigos, faz pilhagens (especialmente pilhagens em suas próprias terras ou terras que tenham igreja), combate em território inimigo (a menos que o inimigo seja excomungado ou herético), combate em lotes inimigos com igrejas e luta em regiões inimigas com catedrais. Lordes com alto Cristianismo atraem os pios, virtuosos e diligentes. Eles não são penalizados quando combatem inimigos com Cristianismo significativamente mais baixo. Os que têm Cristianismo baixo com freqüência atraem bárbaros, saqueadores e outros tipos pouco recomendáveis. Um Cristianismo de nível 2 resulta em excomunhão e Lordes com Cristianismo de nível 1 são denunciados como heréticos. Qualquer guerra contra um herético é automaticamente uma cruzada.

Honra afeta as suas relações com outros nobres, burgueses e mercenários. A Honra aumenta quando você combate inimigos de seus aliados, pede resgate por cavaleiros capturados, luta com atitude de nobreza uma guerra inteira, assina tratados de paz, forma alianças e contrata mercenários. Sua Honra diminui quando você executa cavaleiros, declara guerra, rompe alianças, ataca seus aliados sem declarar guerra e arrasa cidades ou vilas. Ela também cai quando seus mercenários debandam devido a perdas. Os Lordes mais honrados geralmente têm mais facilidade para formar alianças e fazer tratados de paz com outros nobres, além de ter custos reduzidos para construir castelos, contratar mercenários e resgatar cavaleiros. O Lorde sem honra terá dificuldades para se relacionar com outros nobres e enfrentará custos aumentados ao construir castelos, contratar mercenários e pagar resgates.

Livro II: Quanto às Atitudes dos Nobres

Cada nobre tem uma Atitude em relação a todos os outros nobres. As atitudes são **Fight Honorably** (Lutar com nobreza), **Neutral** (Neutro) e **No Quarter** (Sem clemência). Essas atitudes afetam o destino de prisioneiros e o que acontece quando a força adversária resolve se retirar de uma batalha.

Quando escolhe **Fight Honorably**, você permite que o seu inimigo se retire de batalhas em paz (e ganha pontos de honra e de fidalguia por fazer isso). Os cavaleiros que você tiver capturado em batalha são automaticamente oferecidos em troca de resgate. As companhias inimigas que batem em retirada sofrem menos perdas, uma vez que você decide, nobremente, deixá-las partir.

A atitude **Neutral** deixa todas as decisões referentes ao destino dos cavaleiros em suas mãos. Você pode pedir resgate por eles ou executá-los. A decisão é tomada caso a caso.

No Quarter significa que você não permitirá que o inimigo deixe o campo de batalha sem perseguição. Os cavaleiros inimigos capturados em combate são automaticamente executados no final da batalha, sem custo adicional de Honra no processo. Além disso, as companhias inimigas que resolvem bater em retirada sofrem perdas adicionais devido à sua perseguição implacável. Porém, por saber que estão combatendo um adversário inclemente, todas as companhias inimigas têm o estado de espírito melhorado quando lutam contra você.

Parte V: Multijogador

Importante: Para detalhes adicionais sobre o jogo multijogador, consulte o manual detalhado fornecido (em inglês) no disco do jogo. Além disso, verifique o arquivo README (em inglês) incluído com o jogo para tomar ciência de atualizações ou mudanças no modo de jogo multijogador.

O *Lords III* pode ser jogado numa rede local ou pela Internet. O jogos multijogador usam os mesmos cenários que o jogo individual, com cada jogador assumindo uma das casas de nobres do jogo. Não há campanhas no modo multijogador; todos os cenários estão desbloqueados desde o início. Os cenários de Conquista podem ter de dois a oito jogadores. Os cenários de Batalha são apenas para dois jogadores.

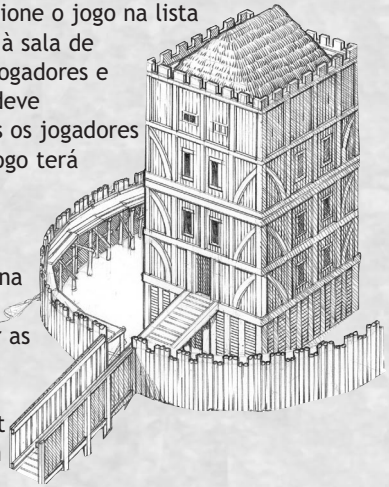
Para jogar um jogo multijogador, todos os jogadores precisam ter um disco do *Lords III* em sua unidade de CD-ROM. Ao começar o jogo, todos os jogadores devem escolher a opção Multiplayer (Multijogador).

Livro I: Para Jogar em Rede

Inicie um jogo em rede selecionando a opção LAN na tela Multijogador. Você terá de fornecer, então, um nome de jogador. A tela seguinte exibe todos os jogos que estão sendo jogados no momento na rede.

A tela de exibição dos jogos mostra o nome do jogo que está aberto, a taxa de ping atual e o número de jogadores no jogo. A seleção de um dos jogos faz com que sejam apresentados detalhes adicionais sobre ele.

Para entrar num jogo já existente, selecione o jogo na lista e pressione Join (Entrar). Isso leva você à sala de entrada, onde você pode ver os outros jogadores e conversar com eles. Depois disso, você deve pressionar Ready (Pronto). Quando todos os jogadores tiverem indicado que estão prontos, o jogo terá início.



Para criar um jogo, pressione o botão Create Game (Criar jogo). Você entrará na sala inicial, onde deve selecionar um cenário, dar um nome a ele e configurar as condições do jogo.

Pressione 'OK ' para ir à tela Game Start (Início do jogo), onde você seleciona um retrato, um brasão e a posição inicial. Quando todos os jogadores tiverem feito as suas escolhas, o jogo começa.

Livro II: Para Jogar na Internet

Se você for jogar pela Internet, precisa ter uma conta Gamespy. Você pode contar uma conta gratuita na Gamespy se ainda não for registrado lá. Digite o seu apelido e senha na Gamespy para acessar o Main Lobby. Aqui você pode encontrar as notícias e atualizações mais recentes e seguir para a Group Room Selection (Seleção da sala de grupos).

A Group Room (Sala de grupos) mostra uma lista com o nome e tipo de jogos que estão sendo jogados, os mapas usados, as taxas de ping atuais e se o jogo é aberto (sem senha) ou privativo (com exigência de senha). Você pode classificar os jogos de acordo com as diferentes condições e também pode acessar as suas listas buddies/ignore (amigos/ignorar). Há também uma janela de bate-papo para os jogadores utilizarem.

Para entrar num jogo já existente, selecione o jogo na lista e pressione Join (Entrar). Isso leva você à sala inicial. Pressione Ready (Pronto). Quando todos os jogadores tiverem indicado que estão prontos, o jogo terá início.

O comando Chat ("Enter") abre uma pequena janela de texto na base na janela do mapa. As mensagens digitadas aqui são enviadas a outros jogadores participantes do jogo. As mensagens que chegam são identificadas pelo nome e cor do jogador. Por padrão, mensagens de bate-papo são enviadas para todos os jogadores. Comandos de texto permitem que mensagens sejam encaminhadas a jogadores ou grupos específicos. O botão Log (Registro) no canto da janela abre o Chat Log (Registro de bate-papo) na tela inteira, para que você possa ver todas as mensagens. Pressione o botão outra vez para fechar o registro.

Os comandos de bate-papo são os seguintes:

FUNÇÃO	COMANDO
Enviar mensagem para os adversários	/o seguido da mensagem
Enviar mensagem para os amigos	/f seguido da mensagem
Responder à última mensagem	/r seguido da mensagem
Ignorar jogador	/i <nome do jogador>
Ajuda do bate-papo	/h
Identificar-se como ausente (away)	/a
Abrir registro de bate-papo	Alt-C
Enviar mensagem para todos os jogadores	/a seguido da mensagem
Enviar mensagem para um jogador específico	/<nome do jogador> seguido da mensagem

Glossário Inglês – Português

A

Action Buttons: Botões de ação
Agent: Agente
Archer: Arqueiro
Army: Exército
Army Display: Tela do exército
Assign: Designar
Attack: Atacar
Attitude: Atitude

B

Ballist: Balista
Battering Ram: Aríete
Battle Level: Nível de Batalha
Battles: Batalhas
Benedictine: Beneditino
Besieged: Sitiado
Boiling oil: Óleo fervente
Border: Fronteira
Bowman: Arqueiro
Box: Caixa
Burghers: Burgueses

C

Campaigns: Campanhas
Castle: Castelo
Catapult: Catapulta
Charge: Fazer uma investida
Chat: Bate-papo
Chat Log: Registro de bate-papo
Chivalry: Fidalguia
Christianity: Cristianismo
Cistercian: Cisterciense
City: Cidade
Clergy: Clérigos
Common: Comum
Company: Companhia
Conquest: Conquista
Construction: Construção
Create Game: Criar jogo
Create Noble: Criar nobre
Crossbowman: Besteiro

D

Defense: Defesa
Detailed Information: Informações detalhadas
Diplomacy: Diplomacia
Diplomatic Level: Nível de Diplomacia
Dominican: Dominicano

E

Empty Parcels: Lotes vagos
Engage Enemy: Atacar inimigo
Estate: Grande propriedade

F

Fallow: Ocioso
Farm: Fazenda
Favor: Prestígio
Fief: Feudo
Fight Honorably: Lutar com nobreza
Fire: Atirar
Flaming Arrow: Flecha incendiária
Food: Alimentos
Food Counter: Contador de alimentos
Food Display: Mostrador de alimentos
Footman: Soldado de infantaria
Force March: Marcha forçada
Franciscan: Franciscano

G

Gallowglass: Soldado de infantaria irlandês
Game Controls: Controles do jogo
Game Options: Opções de jogo
Game Start: Início do jogo
Garrison: Guarnição
Gatehouse: Portão fortificado
Genoese crossbowman: Arqueiro de bestas genovês
Go to Strategic Level: Ir para o Nível de Estratégia

H

Health: Saúde
Hire: Contratar
Hold: Manter posição
Honor: Honra
Hospitalier: Hospitalário

I

Ignore Enemy: Ignorar inimigo
Information Display: Tela de informações
Information Panel: Painel de informações
Install Lords III: Instalar o Lords III
Installation: Instalação

J

Join: Entrar

K

Keep: Fortaleza
Knights: Cavaleiros

L

Landing: Desembarcadouro
Lesser: Menor
Lesser Vassals: Vassalos menores
Line: Linha
Log: Registro
Logbook: Livro de registro
Longbow: Arco longo

M

Main Window: Janela principal
Mangonel: Manganela
Manor: Solar
Mantlets: Manteletes
Map: Mapa
March to: Marchar para
Melee: Corpo-a-corpo
Mercenary company: Companhia de mercenários
Message Bar: Barra de mensagens
Message Log: Registro de mensagens
Mini-map: Minimapa
Missile: Projétil
Missile fire: Ataque de projéteis
Morale: Estado de espírito
Move: Mover
Multiplayer: Multijogador

N

Neutral: Neutro
No Quarter: Sem clemência
Noble: Nobre
Noble Creation: Criação de nobre
Noble Houses: Casas de nobres

O

Offense: Ataque
Orders: Ordens

P

Parcel: Lote
Phalanx: Falange
Pillage: Pilhagem
Polearm: Alabarda
Political: Política
Political Level: Nível de Política
Politics: Política

R

Ram: Aríete
Ransom: Resgate
Raze: Arrasar
Ready: Pronto
Remove: Remover
Reorganize: Reorganizar
Repair: Consertar
Retainer: Ajudante fixo

S

Scenario: Cenário
Selection Bar: Barra de seleção
Selection Buttons: Botões de seleção
Serfs: Servos
Shield Wall: Muralha de escudos
Siege: Sítio
Siege engineer: Engenheiro de sítio
Siege ladder: Escada de sítio
Siege tower: Torre de sítio
Skirmish: Dispersa
Spearman: Lanceiro
Stakes: Estacas
Start Game: Iniciar jogo
Stop: Parar
Strategic Level: Nível de Estratégia
Swiss pikeman: Piqueiro suíço
Swordsman: Espadachim

T

Templar: Templário
Teutonic: Teutônico
Tower: Torre
Town: Vila
Treasury: Tesouro
Trebuchet: Trabuco

U

Unload: Descarregar
Upgrade: Ampliar

V

Victory: Vitória
Victory Conditions: Condições de vitória
View Armies: Ver exércitos
View Mercenaries: Ver mercenários
View Vassals: Ver vassalos

W

Wall: Muralha
Welsh: Galês
Withdraw: Bater em retirada

Suporte Técnico

Rua Said Aiach, 305 – 04003-020 – São Paulo – SP
Tel.: (11) 3889-5841 – de segunda a sexta-feira, das 14h às 20h

Garantia Limitada

O LICENCIADOR EXIME-SE EXPRESSAMENTE DE QUALQUER GARANTIA PARA O PROGRAMA, O EDITOR E OS MANUAIS. O PROGRAMA, O EDITOR E O MANUAL SÃO FORNECIDOS "TAL COMO ESTÃO", SEM GARANTIA DE QUALQUER NATUREZA, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDADE, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA OU NÃO-VIOLAÇÃO.

O usuário assume todo o risco derivado do uso ou desempenho do Programa, do Editor e dos Manuais. Porém, é garantido que a mídia que contém o Programa deve estar livre de defeitos de material e fabricação sob uso e serviços normais e que o Programa terá desempenho substancialmente de acordo com os materiais escritos que o acompanham por um período de 2 (dois) anos a partir da data de compra do Programa.

No caso de a mídia apresentar defeitos durante esse período de tempo, contate diretamente o revendedor.

Para que a garantia acima tenha validade, o revendedor deve ser informado do defeito pelo menos 2 (dois) meses depois da sua descoberta.

Alguns Estados/jurisdições não permitem limitação da duração de uma garantia implícita, portanto as limitações acima podem não se aplicar ao seu caso.

Esta Garantia Limitada não afeta a aplicação de qualquer garantia legal determinada pelas leis e regulamentações aplicáveis.

Usa Miles Sound System, Copyright © 1991–2003 de RAD Game Tools, Inc.
Usa Bink Video, Copyright © 1997–2003 de RAD Game Tools, Inc.
Usa Granny Animation, Copyright © 1999–2003 de RAD Game Tools, Inc.

Copyright (©2003 Sierra Entertainment, Inc.)

©1998-2003 Sierra Entertainment, Inc.
Sierra e o logotipo da Sierra são marcas de titularidade de Sierra Entertainment.

Versão Brasileira

Substantivo Editorial
www.substantivo.com.br

Notas

Notas